

Te contamos  
**cómo hacer**  
**los mejores**  
**combos**

**Guía**

Nintendo  
*Action*

junio '97

**Apunta los**  
**primeros**  
**trucos**

# Killer Instinct *Gold*

**Aprende** a dominar  
**todos** los **golpes**



**Análisis del primer juego de lucha para Nintendo 64**



# Killer Instinct Gold

NINTENDO

RARE

96 Megas

7 Modos de juego

10 Personajes

Continuaciones infinitas

5 Niveles de dificultad

Lucha

## Los niños a la cama, es hora de pelear

Una regla no escrita dice que todas las nuevas consolas deben salir acompañadas de un juego de lucha carismático. Nintendo pretende que el abanderado de su N64 sea Killer Instinct Gold. Y para que todo saliera bien, dejó el proyecto en manos de RARE. Los ingleses, que han intervenido en todas las recreativas de la serie, han hecho un trabajo perfecto.

No sólo han trasladado la placa arcade a N64, sino que han puesto cosas de su cosecha. El resultado es un arcade de lucha fantástico a

nivel jugable que no obstante se aleja de las últimas tendencias 3D que muestran otros juegos. Lo confirma el diseño de los luchadores, que pasa de polígonos y utiliza sprites renderizados. Su tamaño es enorme, pero el contraste con el volumen del decorado hace que parezcan planos y poco trabajados.

Y el caso es que detalles no les faltan. Ni brillos,

ni texturas. Están tan bien definidos como los escenarios, aunque éstos sean más impactantes. Quizá esta sensación de relieve se deba a los juegos de cámara automáticos que salpican cada pelea con scaling, zooms y rotaciones... Metidos ya en faena, KI Gold tiene un sistema de lucha complejísimo en el que los combos juegan un papel fundamental. Por lo espectacular y por lo necesario. Toda la jugabilidad del cartucho se apoya en eso. En la posibilidad de hacer combos de forma ilimitada, y por supuesto de pararlos. O también en que, si no sabes, te caen mil leches, y en que aprender te costará tiempo. Todo parece demasiado exigente, aunque, por fortuna, el control es bastante bueno y los luchadores se mueven a las mil maravillas.



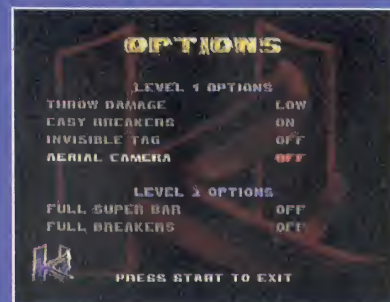
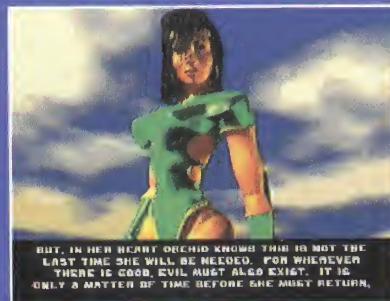
## Los escenarios, punto y aparte

La cámara que sigue la acción realiza zooms y rotaciones parciales que os permiten apreciar mejor la espeluznante calidad de los escenarios. Todos muestran una sensación de relieve total, y además incluyen efectos tan impactantes, como la pared que se rompe en esta secuencia.





# Las opciones del vencedor

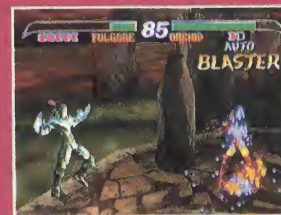
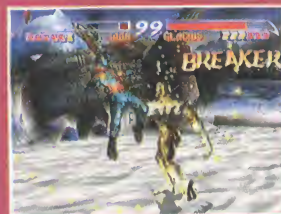
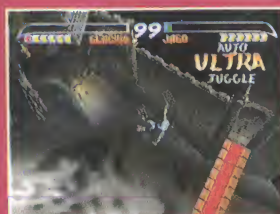


Llegar al último combate del modo torneo y darle una paliza a Gargos, el enemigo final, es motivo de satisfacción por dos razones: la primera, por el gusto que da saber que eres el más fuerte. Y la segunda, porque conseguir la victoria final permite abrir nuevas opciones. Una diferente por cada nivel de dificultad en que consigas terminar.



Entrena, pequeño saltamontes. Antes de entrar en un combate de los que hacen "pupita" de verdad, conviene que os paséis por el modo entrenamiento. Allí os enseñarán todos los golpes de vuestro luchador.

## Los combos te darán el triunfo



En KI Gold no podréis presumir de ser unos maestros hasta que no dominéis la técnica de los combos. Los hay de todo tipo: desde series cortas al alcance de los principiantes (y que incluso salen sin querer), hasta brutales encadenamientos de diez o doce golpes que dejan al rival al borde del KO. Conociéndolos, tendréis media victoria en la mano.

### no está En acción

A los luchadores les falta relieve. Los combos resultan muy complejos.



### BATALLAS DESLUMBRANTES

Los brillantes destellos y efectos de luz que se producen cuando realizamos un golpe especial multiplican el espectáculo visual de los combates.



### eStá En acción

El aspecto de los escenarios es excelente, y el control, perfecto.

## El Análisis

- Cuando todos buscan las 3-D, Nintendo sigue prefiriendo los clásicos combates laterales. Una apuesta arriesgada que quizá desaprovecha la potencia de la consola.
- Las excelencias técnicas se las llevan dos apartados: el espléndido diseño de algunos escenarios y la caña que mete la magnífica banda sonora.
- Dominar todas las técnicas de lucha es difícil, pero da resultados. Los golpes especiales no son una garantía de victoria.
- La respuesta al control es perfecta, y los combates se desarrollan a una velocidad inusitada. El uso del joystick analógico facilita la ejecución de los golpes.

Gráficos

87

Sonido

96

Movimientos

94

Jugabilidad

85

Entretenimiento

91

TOTAL 89





**Jago**

Un luchador ágil y equilibrado en todos los aspectos. Es el Ryu de Killer Instinct Gold.

#### Air Juggle

↘↓↘ + Patada

#### Reversal

←FP

#### Counter Move

←QP

#### Pressure Move

→FK

#### Parry Move

←QP

#### Combo Breaker

→↓↘ + Patada o puñetazo

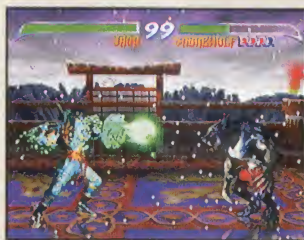
#### Ultra Breaker

↓↘↘↘↓↘↘ + FP

#### Recovery Move

→↓↘ + Puñetazo

## Movimientos especiales



**Endokuken**

↓↘↘ + cualquier puñetazo



**Fake Endokuken**

↓↘↘ + QK



**Laser Blade**

↘↓↘ + FP



**Ninja Slide**

↘↓↘ + cualquier patada



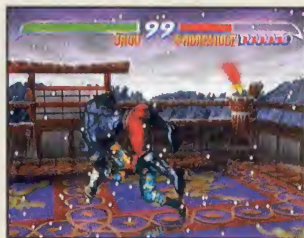
**Red Endokuken**

Mantener FP, ↓↘↘, soltar FP



**Reversal**

← FP



**Throw**

→ FP



**Tiger Fury**

→↓↘ + cualquier puñetazo



**Windkick**

↘↓↘ + cualquier patada

## Combos

#### 10 Hits Monster

Ninja Slide + MK, QP, Windkick + MK, QP, Throw, Patada Aérea + FK, Windkick + MK, Red Endokuken.

#### 16 Hits Killer

Windkick + MK, QK, FK, MP, Tiger Fury + MK, QP, FK, MK, →↓↘ + MP, Super Endokuken

#### 25 Hits Killer Throw

←QP, Windkick + MK, QK, FK, MP, Super Windkick, MP, QP, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Super Tiger Fury

#### 74 Hits Ultra

←QP, Windkick + MK, QP, FP, MP, Super Tiger Fury, MP, FK, MK, Super Windkick, QP, FP, MK, Super Tiger Fury, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

## Super movimientos

#### Super Ninja Slide

↘↓↘↘ + FK

#### Super Windkick

↘↓↘↘ + MK

#### Shadow Move

↘↓↘↘ + MK

#### Super Endokuken

→↓↘↘↘ + QP

#### Super Tiger Fury

↓↘↘↘↓↘↘ + FP

## Combo enders

#### Windkick

↘↓↘ + FK

#### Laser Sword

↘↓↘ + FP

#### Tiger Fury

→↓↘ + FP

#### Endokuken

↓↘↘ + FP

#### Hidden

→↓↘ + MP

#### Ultra Buffer

↓↘↘↘↓↘↘ + FP

## Finales



**No Mercy**

→↓↘↘↘ + MP

#### Mini Ultra

↘↓↘ + QK

#### Ultra

↘↓↘ + QK

#### Ultimate

→↓↘ + FK



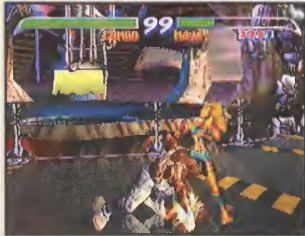
# y sus golpes



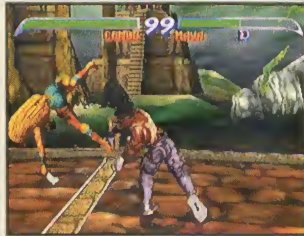
**T. J. Combo**

Es uno de los “duros” del plantel. Este peso pesado basa todo su poder en la fuerza de sus puños.

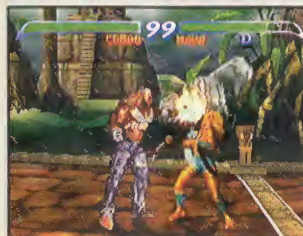
## Movimientos especiales



**Air Tremor**  
(En el aire) ←↘↓↗→ + MK



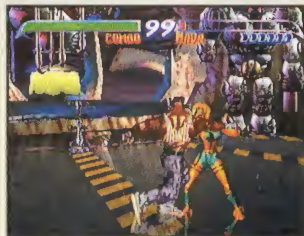
**Throw**  
→MP



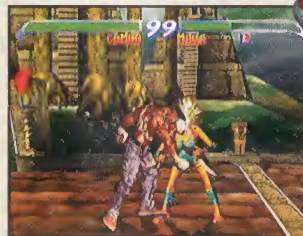
**Stop PowerLine**  
← + FP



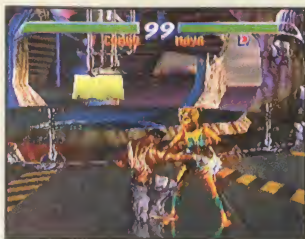
**Fake Dizzy**  
→↘↓↗← + QK



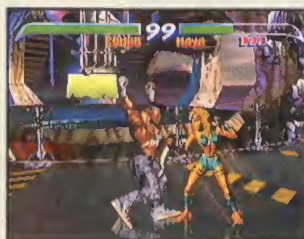
**PowerLine**  
↔ + FP



**Reversal**  
←MP



**Roller Coaster**  
Mantener ←, → + MP



**Skull Crusher**  
Mantener ←, → + FK



**Spinfist**  
Mantener ←, → + QP

### Cyclone Punch

Mantener FP, soltar y pulsar FP

### Behind the Back

↔ + QK

### TJ Tremor

Mantener ←, → + MK

### Air Double

→↘ + Patada

### Parry Move

←QP

### Pressure Move

→FK

### Combo Breaker

↔ + Patada/Puño

### Ultra Breaker

→↘↓↗← + FP

### Recovery Move

↔ + Patada

## Super movimientos

### Super Roller Coaster

→↘↓↗↔ + MP

### Super Spinfist

→↘↓↗↔ + QP

### Shadow Move

→↘↓↗↔ + MP

### Dash Frenzy

→↘↓↗↔ + FP

### Super Tremor

→↘↓↗↔ + MK

## Combo enders

### Spinfist

↔ + QP

### PowerLine

↔ + FP

### Run Past

↔ + QK

### TJ Tremor

↔ + MK

### Hidden

↔ + FK

### Ultra Buffer

→↘↓↗↔ + FP

## Finales



### No mercy

Mantener →, ↘↓↗← + FK

### Mini Ultra

↔ + FK

### Ultra

→↘ + FP

### Ultimate

Mantener QK 2 sg, soltar QK

## Combos

### 12 Hits Killer

Roller Coaster, QP, → + MP, Salto + FP, Air Double, Cyclone Punch, Dash Frenzy

### 31 Hits Killer

Parry Move, Roller Coaster, QP, FK, MK, Super Spinfist, FK, FP, MP, Super Roller Coaster, QP, FK, MK, Dash Frenzy

### 74 Hits Killer Throw

Parry Move, Roller Coaster, QP, FK, MK, Super Spinfist, FK, FP, MK, Super Roller Coaster, QP, FP, MK, Super Spinfist, → + FK, Super Roller Coaster, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

## SIGNIFICADO DE LOS MOVIMIENTOS

FK: Patada fuerte MK: Patada media QK: Patada rápida  
FP: Puñetazo fuerte MP: Puñetazo medio QP: Puñetazo rápido





**Fulgore**

El sucesor del Fulgore original es un cyborg de aspecto similar, pero mucho más poderoso. Combina fuerza y movilidad, y sabe aprovechar su poder para atacar a larga distancia.

## Movimientos especiales



**Cyber Dash**  
↖↓↘ + MK/FK



**Electro Reflect**  
↓↖↖ + Mantener QK



**Eye Laser**  
↘↓↖ + MP/FP



**Fake Laser Storm**  
↓↖↖ + QP



**Laser Storm**  
↓↘↘ + Cualquier puñetazo



**Plasma Slice**  
→↓↘ + Cualquier puñetazo



**Pressure Move**  
←FP  
**Air Double**  
→↓↘ + Cualquier puñetazo  
**Combo Breaker**  
→↓↘ + Puñetazo/Patada

**Parry Move**  
←QP  
**Ultra Breaker**  
↓↖↖↓↘↘ + FP  
**Recovery Move**  
→↓↘ + Cualquier puñetazo

## Combo enders

**Cyber Dash**  
↖↓↘ + FK  
**Eye Laser**  
↘↓↖ + FP  
**Laser Storm**  
↓↘↘ + MP

**Plasma Slice**  
→↓↘ + FP  
**Hidden**  
↓↘↘ + QP  
**Ultra Buffer**  
↓↖↖↓↘↘ + FP

## Combos

### 16 Hits Killer

Cyber Dash + FK, MK, FK, MP, Eye Laser + MP, QK, FK, MK, Super Plasma Slice

### 17 Hits Killer

Eye Laser + MP, QP, FK, MK, Eye Laser + MP, QP, FK, MK, Hidden, Eye Laser

### 77 Hits Ultra

Parry Move, Cyber Dash + MK, QP, FP, MP, Super Cyber Dash, MK, FP, MP, Super Cyber Dash, MP, FP, MK, Super Electro Reflect, ← + FP, Ultra, Ultra Buffer



**No mercy**  
←↖↓↘↘ + MP

## Super movimientos

**Super Plasma Slice**  
↓↖↖↓↘↘ + FP  
**Lock-On**  
←↖↓↘↘ + QK  
**Triple Laser Storm**  
←↖↓↘↘ + QP  
**Air Eye Laser**  
↘↓↖ + FP

**Plasmaport**  
←↓↖ + Puñetazo/Patada  
**Inviso**  
→↘↓↖↖ + FK  
**Super Electro Reflect**  
↘↓↖↖ + QK  
**Super Cyber Dash**  
↖↓↘ + FK

## Movimientos finales

**Mini Ultra**  
→↓↘ + QP  
**Ultra**  
→↓↘ + QK  
**Ultimate**  
Mantener →, ←↖↓↘↘ + MK



## Movimientos especiales



**Sabre Flip**  
↔ + FK



**Sabre Howl**  
↔ + QP



**Sabre Pounce**  
↔ + FP



**Sabre Wheel**  
↔ + MP



**Sabre Spin**  
↔ + MK



**Fake Howl**  
↔ + QK

### Double Sabre Wheel

→↔↔ + MP

### Reverse Sabre Spin

→↔ + MK

### Sabre Hop

→↔ ó ↔↔

### Air Juggle

→↔ + Cualquier puñetazo

### Parry Move

←Qp

### Pressure Move

→FK

### Combo Breaker

↔ + Puñetazo/Patada

### Ultra Breaker

→↔↓↔↔ + FK

### Recovery Move

↔ + FK



## Sabrewulf

Este salvaje hombre-lobo es un auténtico experto en el combate cuerpo a cuerpo. En cuanto tiene cerca a su rival, Sabrewulf saca a relucir el mortífero poderío de sus garras.

## Combo enders

### Sabre Spin

↔ + MK

### Sabre Flip

↔ + FK

### Sabre Pounce

↔ + FP

### Sabre Howl

↔ + QP

### Hidden

↔ + QK

### Ultra Buffer

→↔↓↔↔ + FK

## Super movimientos

### Super Sabre Spin

→↔↓↔↔ + MK

### Super Sabre Wheel

→↔↓↔↔ + MP

### Sabre Fireball

→↔↓↔↔ + FP

### Sabre Stomp

En el aire, →↔↓↔↔ + FP

### Super Sabre Flip

→↔↓↔↔ + FK



### No Mercy

Mantener QP durante 2 seg. y soltar

## Movimientos finales

### Mini Ultra

→↔ + QK

### Ultra

→↔ + QK

### Ultimate

Mantener FK durante 2 seg. y soltar

## Combos

### 20 Hits Killer

Double Sabre Wheel + MP, QP, FK, MK, Sabre Wheel + MP, QP, FK, MK, Hidden, Sabre Pounce

### 74 Hits Ultra

Parry Move, Sabre Spin, QK, FP, MP, Super Sabre Wheel, QK, FP, MP, Super Sabre Spin, QK, FP, MK, Super Sabre Wheel, → + FK, Ultra, Ultra Buffer





**Glacius**

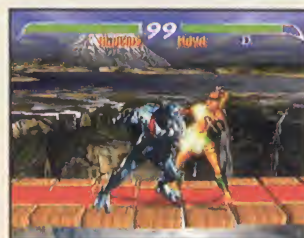
Pese a lo que sugiere su aspecto, Glacius es uno de los luchadores más dinámicos. Su dominio del 'morphing' le convierte en un peligroso enemigo.

## Movimientos especiales



**Arctic Blast**

↓↙← + cualquier puñetazo



**Cold Shoulder**

↓↘→ + MP



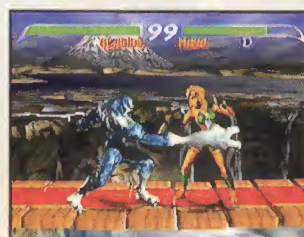
**Energy Gain**

↓↘→ + Mantener QK



**Ice Lance**

↓↘→ + FP



**Icy Grip**

↓↘→ + QP



**Liquidize**

↓↘→ + MK/FK

**Air Juggle**

(En el aire) ↓↘→ + Patada

**Parry Move**

←QP

**Pressure Move**

→FK

**Combo Breaker**

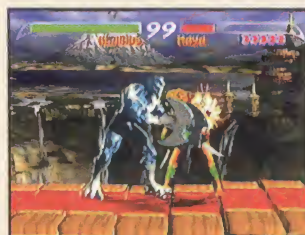
↓↘→ + Patada/Puñetazo

**Ultra Breaker**

←↙↓↘→ + QP

**Recovery Move**

↓↘→ + MK/FK



**Reversal**

←FP



**Throw**

→FP

## Combo enders

**Icy Grip**

↓↘→ + QP

**Liquidize**

↓↘→ + FK

**Ice Lance**

↓↘→ + FP

**Arctic Blast**

↓↙← + FP

**Hidden**

↓↘→ + QK

**Ultra Buffer**

←↙↓↘→ + MP

## Super movimientos

**Super Uppercut**

↙↓↘← + FK

**Super Cold Shoulder**

↙↓↘← + MP

**Super Liquidize & Uppercut**

→↘↓↙← + FK

**Super Arctic Blast**

→↘↓↙← + FP

**Arctic Slam**

↙↓↘← + QP

## Combos

**14 Hits Killer Throw**

Icy Grip + QP, FP, FK, MK, Liquidize + MK, QP, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Liquidize + FK

**31 Hits Killer**

Parry Move, Liquidize + MK, QK, FK, MK, Super Cold Shoulder, QP, FP, MP, Super Uppercut, MK, FP, MK, Hidden

**74 Hits Ultra**

Parry Move, Liquidize + MK, QK, FK, MK, Super Cold Shoulder, QP, FP, MP, Super Uppercut, → + FK, Super Cold Shoulder, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



**No Mercy**

←↓↙ + QK

## Movimientos finales

**Mini Ultra**

↓↙← + QK

**Ultra**

↓↘→ + QK

**Ultimate**

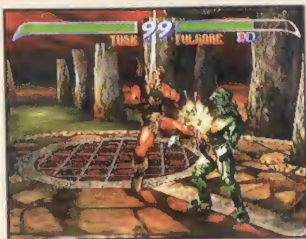
→↘↓↙← + MK



## Movimientos especiales



**Air Juggle**  
(En el aire) ↘↓↙ + Patada



**Boot Kick**  
↘↓↙ + cualquier patada



**Reversal**  
←FK



**Skull Splitter**  
↙↓↘ + FK



**The Conqueror**  
→↓↘ + cualquier patada



**Throw**  
→FK



**Web of Death**  
↘↓↙ + FP  
**Back Stab**  
→↘↓↙ + QP  
**Fake Skull Splitter**  
↓↘→ + QK  
**Counter Move**  
←QP

**Pressure Move**  
→FP  
**Combo Breaker**  
→↓↘ + Patada/Puñetazo  
**Ultra Breaker**  
↓↙↘↓↘→ + FP  
**Recovery Move**  
→↓↘ + Puñetazo



**Tusk**

La ausencia de proyectiles en su repertorio le obliga a desenvolverse en las distancias cortas. Allí, su espada se revela como una aliada inmejorable.

## Combo enders

**The Conqueror**  
→↓↘ + FP  
**Boot Kick**  
↘↓↙ + FK  
**Skull Splitter**  
↙↓↘ + FK

**Back Stab**  
→↘↓↙ + QP  
**Hidden**  
→↓↘ + QP  
**Ultra Buffer**  
↓↙↘↓↘→ + FP

## Super movimientos

**Super Boot Kick**  
↘↓↙ + FK  
**Super Web of Death**  
↓↘→ + MP  
**Shadow Move**  
↙↓↘ + FK

**Pilar of Flames**  
↙↓↘ + QK  
**Super Conqueror**  
↓↙↘↓↘→ + FP

## Combos

### 13 Hits Killer Throw

Boot Kick + MK, QP, FP, MP, Web of Death, MK, → + FK, Salto + FK, Air Juggle, The Conqueror + QP, Skull Splitter

### 56 Hits Ultra

Parry Move, Web of Death, MP, FK, MK, Super Boot Kick, MK, FP, MK, Super Web of Death, Ultra, Ultra Buffer

### 73 Hits Ultra

Parry Move, Web of Death, MP, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Super Boot Kick, MK, FP, MP, Ultra, Ultra Buffer

## Movimientos finales

**Mini Ultra**  
←↙↓↘ + MP  
**Ultra**  
→↘↓↙ + MP  
**Ultimate**  
→↓↘ + MK



**No Mercy**  
↓↘→↓↘→ + MP





Kim Wu

Esta valiente guerrera es una de las nuevas chicas de KI Gold. Sus rivales la temen porque es una luchadora equilibrada y muy versátil, capaz de desenvolverse con total soltura tanto en ataque como en defensa.

## Movimientos especiales



**Air Fire**  
↓↘→ + cualquier puñetazo



**Fake Split Kick**  
↙↓↘ + MK



**Firecracker**  
↘↓↙ + MP/FP



**Fireflower**  
↓↘→ + QP



**Reversal**  
←FP



**Roll**  
→→



▲ **Split Kick**  
↙↓↘ + FK  
**Diagonal Air Fireball**  
↓↙↘ + cualquier puñetazo  
**Air Juggle**  
↓↘→ + cualquier puñetazo  
**Parry Move**  
←QP



▲ **Throw**  
→FP  
**Pressure Move**  
→FK  
**Combo Breaker**  
→↓↘ + Patada/Puñetazo



▲ **Tornado Kick**  
↘↓↙ + cualquier patada  
**Ultra Breaker**  
↓↙↘↓↘→ + FP  
**Recovery Move**  
↓→↘ + cualquier patada

## Combo enders

**Firecracker**  
↘↓↙ + FP  
**Tornado Kick**  
↘↓↙ + FK  
**Fireflower**  
↓↘→ + QP

**Split Kick**  
↘↓↙ + FK  
**Hidden**  
↙↓↘ + MK  
**Ultra Buffer**  
↓↙↘↓↘→ + FP

## Super movimientos

**Super Tornado Kick**  
↘↓↙→ + FK  
**Super Firecracker**  
↘↓↙→ + FP  
**Shadow Move**  
↘↓↙→ + FK

**Super Air Torpedo**  
(En el aire) ↓↘→← + MP  
**Snap Dragon**  
↓↙↘↓↘→ + FP

## Combos

**16 Hits Killer**  
Firecracker + MP, QK, FK, MK, Firecracker + MP, QP, FP, MK, Hidden  
**74 Hits Ultra**  
Parry Move, Tornado Kick + MK, QK, FP, MK, Super Firecracker, → + FK, Super Tornado Kick, MP, FK, MK, Super Firecracker, → + FK, Super Tornado Kick, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



## Movimientos finales

◀ **No Mercy**  
Mantener ←, →↙↘↓↘→ + MK  
**Mini Ultra**  
↘↓↙ + QK  
**Ultra**  
↙↓↘ + QK  
**Ultimate**  
←↙↓↘→← + QK



## Movimientos especiales



**Airbuster**

→↓↘ + cualquier patada



**Flik Flak**

↘↓↙ + cualquier patada



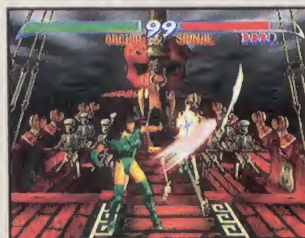
**Ichi**

↘↓↙ + MP



**Reversal**

← FP



**San**

↘↓↙ + FP



**Throw**

→ FP



**▲ Tiger Slide**

↙↓↘ + cualquier patada

**Air Juggle**

↘↓↙ + cualquier patada



**▲ Tonta Fire**

↓↘→ + cualquier puñetazo

**Fake Tonta Fire**

↓↘→ + QK

**Parry Move**

← QP

**Pressure Move**

→ FK

**Combo Breaker**

→↓↘ + Patada/Puñetazo

**Ultra Breaker**

↓↙↘↓↘→ + FK

**Recovery Move**

→↓↘ + cualquier patada

## Super movimientos

**Super Tiger**

↘↓↙↘ + MK

**Super Flak**

↓↙↘↓↘→ + FK

**Super Ichi**

↙↓↘↙ + FP

**Airbuster**

→↓↘ + FK

**Flik Flak**

↘↓↙ + FK

**San**

↓↙↘ + FP

**Slide**

↓↘→ + QK

**Hidden**

↓↘→ + QP

**Ultra Buffer**

↓↙↘↓↘→ + FK

## Combos

**16 Hits Killer**

Tiger Slide + MK, QP, FP, MP, Flik Flak + MK, QP, FP, MK, Hidden, Tiger Slide

**30 Hits Killer Throw**

Parry Move, San + MP, QK, FK, MP, Super Tiger, QK, FP, MK, Super Tiger, QK, → + FP, Salto + FK, Air Juggle, → + FK, Super Flak

**74 Hits Ultra**

Parry Move, San + MP, QK, FK, MP, San, → + FK, Super Tiger, → + FK, Ultra, Ultra Buffer

## Finales

**No Mercy ►**

←↓↙ + MK

**Mini Ultra**

↙↓↘ + FP

**Ultra Combo**

↘↓↙ + QP

**Ultimate**

→↘↓↙↘ + FP



# Orchid

La luchadora más exhuberante y neumática que se haya visto nunca vuelve dispuesta a poner en práctica sus nuevos golpes. B. Orchid forma, junto a Jago, la pareja mejor entrenada del juego. Su táctica favorita es el ataque, pues dispone de un gran arsenal de movimientos ofensivos.







**Maya**

Si hay algo que distinga a esta reina de la Amazonia es su rapidez de movimientos. Es además experta en el manejo de los cuchillos, y su perfecta forma física le permite moverse a toda velocidad alrededor de sus adversarios en el torneo.

## Movimientos especiales



**Air Mantis**  
(En el aire) →↔ + FP



**Cobra Bite**  
↔ + QP



**Flip Kick**  
↔ + MK



**Jungle Leap**  
↔ + FK



**Mantis**  
↔ + FP



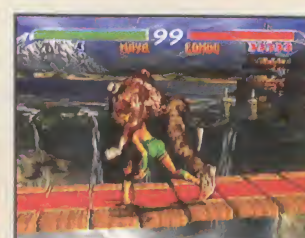
**Reversal**  
←FP



▲ **Savage Blades**  
↔ + MP  
**Air Jungle Leap**  
→↔ + QK  
**Air Juggle**  
→↔ + cualquier patada  
**Parry Move**  
←QP



▲ **Savage Leap**  
↔ + QK  
**Pressure Move**  
→FK  
**Combo Breaker**  
↔ + Patada/Puñetazo



▲ **Throw**  
→FP  
**Ultra Breaker**  
→↘↓↙↔ + FK  
**Recovery Move**  
↔ + QP

## Combo enders

**Cobra Bite**  
↔ + QP  
**Mantis**  
↔ + FP  
**Jungle Leap**  
↔ + FK

**Savage Leap**  
↔ + QK  
**Hidden**  
→↔ + QP  
**Ultra Buffer**  
→↘↓↙↔ + FK

## Super movimientos

**Super Flip Kick**  
→↘↓↙↔ + MK  
**Super Savage Blades**  
→↘↓↙↔ + MP  
**Shadow Move**  
→↘↓↙↔ + FP

**Super Jungle Leap**  
→↘↓↙↔ + FK

## Combos

### 15 Hits Killer

Mantis + FP, MK, FP, MK, Flip Kick + MK, QP, FK, MK, Hidden

### 74 Hits Ultra Combo

Parry Move, Savage Blades + MP, QK, FK, FP, Super Savage Blades, QP, FK, MK, Super Flip Kick, QK, FP, MP, Super Savage Blades, → + FK, Ultra, Ultra Buffer



## Movimientos finales

◀ **No Mercy**  
↔↙↓↘↔ + QP  
**Mini Ultra**  
→↔ + FP  
**Ultra**  
→↔ + FK  
**Ultimate**  
→↘↓↙↔ + QK



## Movimientos especiales



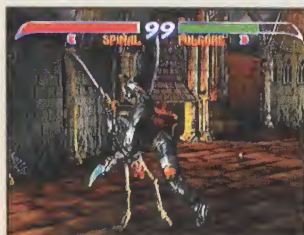
**Soul Drain**  
↓ ↘ → + QP



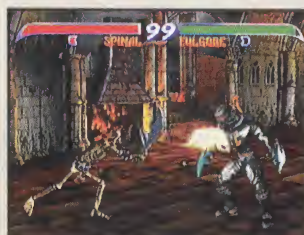
**Flame Blade**  
↓ ↘ → + FP



**Power Devour**  
← QP



**Throw**  
→ FK



**Searing Skull**  
↓ ↘ → + cualquier patada



**Skele Skewer**  
↓ ↘ → + MP



▲ **Skeleport**  
↓ ↘ ← + cualquier patada

**Reversal**  
← FK

**1 Skull Replenisher**  
↓ ↘ ← + MP

**All Skull Replenisher**  
↓ ↘ ← + FP

**Skull Dash**  
→ →



▲ **Skull Scrape**  
↓ FK

**Air Juggle**  
↓ FK

**Parry Move**  
← QP

**Pressure Move**  
→ FP



▲ **Skull Spear**  
(En el aire) ↓ FK

**Combo Breaker**  
↓ ↘ ← + Patada/Puñetazo

**Ultra Breaker**  
↓ ↘ ← ↓ ↘ → + FK

**Recovery Move**  
↓ + cualquier patada



**Spinal**

El luchador que volvió de la tumba emplea su escudo y su sable para arrancarle el alma a sus rivales. Además, Spinal también aprovecha el reducido tamaño de su escenario para acorrolar y atemorizar a los enemigos.

## Combos

### 15 Hits Killer

Flame Blade, MP, FK, MK, Flame Blade, MK, FP, MP, Hidden

### 67 Hits Ultra

Skull Scrape + MP, QP, FP, MP, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, Super Flame Blade, → + FP, Super Flame Blade, MP, Ultra, Ultra Buffer

## Combo enders

**Skele Skewer**  
↓ ↘ → + MP

**Skeleport 1**  
↓ ↘ ← + FK

**Skeleport 2**  
↓ ↘ ← + MK

**Skeleport 3**  
↓ ↘ ← + QK

**Hidden**  
↓ ↘ → + QK

**Ultra Buffer**  
↓ ↘ ← ↓ ↘ → + FK

## Super movimientos

**Super Skull Scrape**  
↓ ↘ → + FK

**Super Flame Blade**  
↓ ↘ → + MP

**Super Grim Reaper**  
↓ ↘ ← → ↓ ↘ → + FP

**Super Searing Skull**  
→ ↓ ↘ → + FK

**Super Stun Skull**  
→ ↓ ↘ → + MK

## Movimientos finales



◀ **No Mercy**  
↓ ↘ → ↓ ↘ → + QP

**Mini Ultra**  
↓ ↘ → + FP

**Ultra**  
↓ ↘ ← FP

**Ultimate**  
↓ ↓ + QK





# Los mejores tru

## Cómo jugar con Gargos

Para jugar con Gargos, espera a que salga la pantalla con el **historial de cualquiera de los personajes**. Entonces presiona rápidamente **Z, A, R, Z, A, B** en el mando. Si lo has hecho bien, oirás la risa del mismísimo Gargos, y a partir de ese momento **podrás elegir al jefe final del juego** como si fuera un luchador más.

### Movimientos especiales



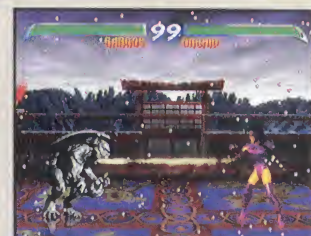
**Air Fireball**

←↖↓↗→ + QP



**Dash**

→↘↓↖← + MK/FK



**Fire-Stream**

←↖↓↗→ + QP



**Fly**

(En el aire) ↑ + FP



**Jump Attack**

(En el aire) ←↖↓↗→ + FK



**Laugh**

→↘↓↖← + FP



**Uppercut**

→↓↘ + FP

**Combo Breaker**

→↓↘ + Patada/Puñetazo

**Aterrizar después de volar**

↓ + FK

**Recovery Move**

→↓↘ + Patada/Puñetazo

## «Random select»



Presiona **Arriba** y **Start** en la pantalla de selección de personaje para que la **CPU** elija por ti. Tómatelo como una forma de darle más emoción al combate. Así podrás mejorar tu dominio de todos los luchadores.

## Escoge escenario y banda sonora

Pulsa estos botones en el modo Vs. El jugador 1 elige escenario, y el 2 la música:

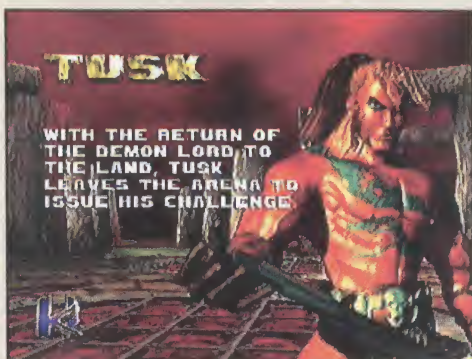
- ↑ + FP: Spaceship
- ↑ + MP: Jungle
- ↑ + QP: Castle
- ↑ + FK: Helipad
- ↑ + MK: Museum
- ↑ + QK: Stonehenge
- ↓ + FP: Street
- ↓ + MP: Dungeon
- ↓ + QP: Bridge
- ↓ + MK: Spinal Ship
- ↓ + QK: Dojo





# cos a tu alcance

## Accede a todas las opciones



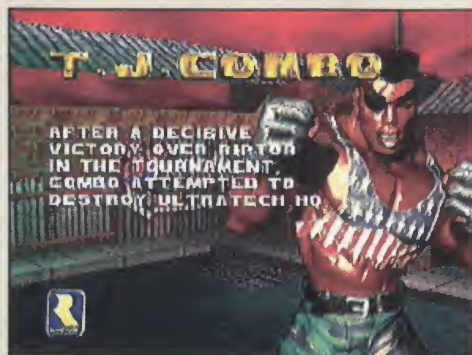
Como habrás leído en el comentario, no todas las opciones están disponibles desde el principio. Tienes que ir completando el torneo en todos los niveles de dificultad.

A menos que introduzcas el truco que te contamos a continuación. Se trata de pulsar **Z, B, A, L, A, Z** en el mando, cuando aparezca en pantalla el perfil de alguno de los



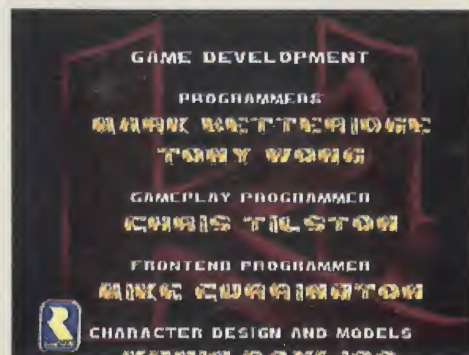
personajes. Si lo has hecho bien, oirás una voz diciendo "Perfect!". Ahora sólo tienes que ir al **menú de opciones** para comprobar que el truco funciona a las mil maravillas.

## Ver los créditos sin llegar al final



Para enterarte de quienes son los **creadores** de este pedazo de programa, tampoco tienes que acabarte el juego, sino simplemente introducir la

siguiente combinación de botones cuando aparezca la descripción de un luchador: **Z, L, A, Z, A, R**. Ahora verás cómo desfilan



por la pantalla los **nombres**, en **letras doradas**, de todos los componentes del staff de **RARE**. Ya sabéis, los que siempre están en todo.

## Elige el color



Si pulsas **Arriba** y **Abajo** en la pantalla de selección de personajes, el traje de tu luchador cambiará de color. Ahora bien, para vestirle de **blanco**, **dorado** y de **sombra**, haz esta combinación en la **pantalla de historial** de un luchador: **Z, B, A, Z, A, L**.

## Combate en el «Sky Stage»

Para luchar en el **escenario secreto** de KI Gold sólo debes tener un amigo a mano y que **ambos** pulséis en los dos mandos **Abajo** + **MK** en la pantalla de selección de jugadores.







**Nintendo®**  
*Action*